

XBOX 360

HALO WARS

Objectifs (BACK)

Sélectionner les unités globales (LB)

Déplacer le réticule (L)

Faire défiler les unités sélectionnées (RT)

Sélectionner des unités locales (RB)

(A) Sélectionner

(B) Annuler

(X) Attaquer

(Y) Spécial

(R) Caméra

Accéder au dernier emplacement « alerte ».

Faire défiler les emplacements de base pour y accéder.

Faire défiler les armées et accéder à la suivante

Esprit de feu (Menu)

PRIMA GAMES

Guide de stratégie disponible primagames.com®

1208 Réf. nº X15-20141-01 FR

ENSEMBLE STUDIOS

Microsoft game studios

AVERTISSEMENT Avant de jouer à ce jeu, veuillez lire le manuel d'utilisation Xbox 360® ainsi que les manuels de tout autre périphérique pour obtenir toutes les informations importantes relatives à la santé et à la sécurité. Archivez correctement tous les manuels afin de pouvoir les retrouver facilement. Pour obtenir des manuels de remplacement, veuillez consulter **www.xbox.com/support** ou appeler le service clientèle Xbox (voir à l'intérieur de la dernière page de couverture).

A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDEO PAR VOUS-MEME OU PAR VOTRE ENFANT

I. Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.

Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran.

Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.

En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II. Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptible de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment , de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie.

Si vous même ou un membre de votre famille avez présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation.

Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

Qu'est-ce que le système PEGI ?

Le système de classification par catégorie d'âge PEGI a été conçu pour éviter que les mineurs soient exposés à des jeux au contenu inapproprié à leur groupe d'âge. VEUILLEZ NOTER qu'il n'indique pas le niveau de difficulté du jeu. Ce système de classification, comprenant deux parties, permet aux parents et aux personnes qui achètent des jeux vidéo pour des enfants de faire un choix avisé et approprié à l'âge du joueur. La première partie est une évaluation de l'âge :











La seconde partie présente des icônes décrivant le type de contenu du jeu. Selon le jeu, il peut y avoir plusieurs descripteurs de contenu. L'évaluation de l'âge reflète l'intensité de ce contenu. Les descripteurs de contenu sont les suivants :


VIOLENCE



GROS MOTS


PEUR


TENEUR SEXUELLE


STUPÉFIANTS


DISCRIMINATION


JEU DE HASARD

PEGI ONLINE
pegionline.eu

Pour plus d'informations, rendez-vous sur **http://www.pegi.info** et **pegionline.eu**

TOP SECRET / NE PAS DUPLIQUER / TOP SECRET



MANUEL DES OPÉRATIONS PLANÉTAIRES

Ce manuel (version amendée en date du 03.01.2531) contient des données ULTRA-CONFIDENTIELLES sur les OPÉRATIONS, les UNITÉS ET STRUCTURES UNSC et l'ENNEMI (données classées en sections synoptiques : « OPÉRATIONS », « UNSC » et « COVENANT ») relatives aux opérations que vous serez amené à diriger sur le terrain.

CERTIFIÉ


REÇU PAR




TOP SECRET / NE PAS DUPLIQUER / TOP SECRET

OPÉRATIONS

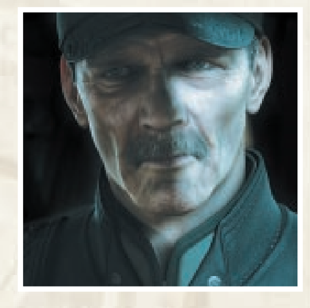
UNSC

COVENANT

OPÉRATIONS

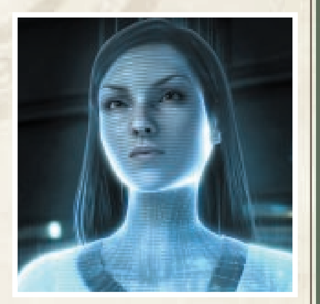
PERSONNAGES

CAPITAINE JAMES GREGORY CUTTER



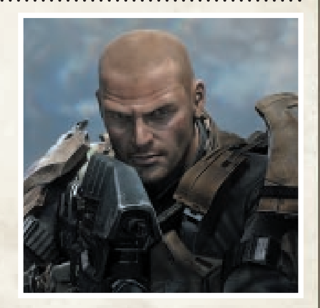
Commandant du vaisseau UNSC CFV-88 *Esprit de feu*. Excellent tacticien et officier logistique hors pair. Il a refusé le poste de commandant du destroyer UNSC *Prophecy*, lui préférant le vaisseau de colonisation, *Esprit de feu*. Lorsque la guerre contre les Covenants a éclaté, Cutter a personnellement été choisi par l'amiral Preston Cole pour diriger l'*Esprit de feu* dans son nouveau rôle (centre de réparation, de ravitaillement et de déploiement avancé pour le groupe d'assaut D).

SERINA



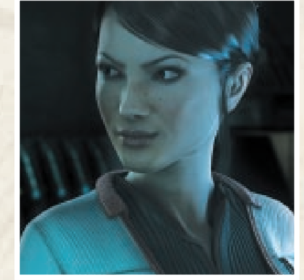
Serina, "l'I.A. éclairée" à bord de l'Esprit de Feu, est capable de coordonner la réparation et la remise en état de douze vaisseaux de l'UNSC et d'organiser le déploiement de centaines d'unités terrestres sur plusieurs dizaines de zones de largage. Son sens de l'humour est incisif et sardonique. Elle est fascinée par les relations humaines et éprouve un intérêt théorique pour le chocolat.

SERGENT JOHN FORGE



Les états de service du sergent John Forge en disent long sur ce soldat : décoré à de nombreuses reprises pour son courage et sa bravoure sur le champ de bataille, réprimandé tout autant de fois pour insubordination, mauvais comportement et agression sur un officier supérieur. Il a été promu cinq fois et rétrogradé trois fois. Les hommes de son escouade disent que c'est « le genre de type qu'il vaut mieux avoir à vos côtés quand les choses tournent mal... mais que vous ne présenteriez JAMAIS à votre sœur. »

PROFESSEUR ELLEN ANDERS



Avec un doctorat en biologie, en anthropologie et en psychologie, le professeur Anders est la plus grande spécialiste en xéno-biopsychologie théorique. Elle a été invitée par l'ONI (Service de renseignement naval) à rejoindre une équipe d'élite de recherche pour enquêter sur d'éventuels indices concernant le comportement xénophobe des extraterrestres dans la colonie UNSC d'Harvest. Ancienne élève du Dr Catherine Halsey (instigatrice du programme SPARTAN II), Anders a un Q.I. de 180.

Pourquoi parler d'Halsey ici ? Elle et moi, on se détestait.

ARBITER



Peu d'informations sont disponibles au sujet du Covenant qui porte ce titre. D'après certains, l'Arbiter serait un commandant de guerre, en quelque sorte l'équivalent d'un général UNSC quatre étoiles. Cependant, contrairement aux généraux UNSC, l'Arbiter mène personnellement ses troupes au combat, farouchement convaincu que tout autre comportement serait déshonorant. Apparemment, l'Arbiter (titre décerné à un seul et unique Covenant) assure également des fonctions socioreligieuses qui s'étendent au-delà des protocoles militaires.

AFFICHAGE TÊTE HAUTE

Pour comprendre tous ces trucs, le mieux c'est d'écouter les explications audio pendant le jeu !

Indice de population Population actuelle/maximale.

Niveau technologique

Ressources totales

Mini-carte Affiche la carte du jeu.

Interface COM visuelle Communications provenant de l'*Esprit de feu* et des lignes de front.

Objectifs L'objectif de la mission est affiché et mis à jour ici. Pour accéder à la liste complète des objectifs de la mission, appuyez sur BACK.



Unités sélectionnées

Icônes des unités sélectionnées

Indicateur de direction Assistance de navigation (Mode Campagne uniquement).


Réticule de sélection Utilisé pour sélectionner une unité.


Réticule de ciblage Utilisé pour viser un ennemi.

TOP SECRET / NE PAS DUPLIQUER / TOP SECRET / NE PAS DUPLIQUER / TOP SECRET

ORDRES

SÉLECTIONNER

Vous devez sélectionner une unité avant de pouvoir lui donner l'ordre de se déplacer ou d'attaquer. Les icônes et les nombres correspondant aux unités sélectionnées sont affichés dans la partie inférieure de l'écran.

SÉLECTIONNER UNE UNITÉ SPÉCIFIQUE

Pour sélectionner une unité spécifique, positionnez le réticule sur l'unité, puis appuyez sur A.



SÉLECTION DE GROUPE

Pour sélectionner toutes les unités à l'écran, appuyez sur RB.

Pour sélectionner toutes les unités sur la carte, appuyez sur LB.

Si vous souhaitez contrôler un type d'unité en particulier parmi ceux déjà sélectionnés, appuyez plusieurs fois sur RT pour les faire défiler.

Pour sélectionner toutes les unités du même type, positionnez le réticule sur l'unité souhaitée et appuyez deux fois rapidement sur A.

Pour sélectionner un groupe d'unités proches les unes des autres, positionnez le réticule sur l'une des unités, puis appuyez sur la touche A et maintenez-la enfoncée. Vous générez de cette manière un cercle « extensible » qui permet de sélectionner toutes les unités se trouvant à l'intérieur de celui-ci. Vous pouvez également déplacer ce cercle à l'aide de L pour sélectionner des unités supplémentaires.



Rappelez-moi d'emporter un détecteur de radiations !

OPÉRATIONS

UNSC

COVENANT

SE DÉPLACER

Pour déplacer vos unités, sélectionnez une unité ou un groupe d'unités, positionnez le réticule sur l'emplacement de votre choix, puis appuyez sur X.

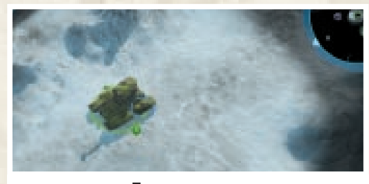
Les unités terrestres doivent suivre le relief du terrain et contourner les obstacles. Les unités aériennes peuvent franchir sans encombre tout type de relief et d'obstacle.

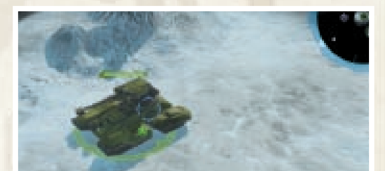
CAMÉRA

Vous pouvez modifier votre vue du champ de bataille en déplaçant L (maintenir LT enfoncé permet d'accélérer les mouvements de la caméra).

Pour faire pivoter la caméra, déplacez R vers la droite ou la gauche.

Pour effectuer un zoom avant ou arrière, déplacez R vers le bas ou vers le haut.


Zoom arrière


Zoom avant

Pour rétablir la vue par défaut, appuyez sur R.

Pour accéder au dernier emplacement signalé par la dernière alerte, appuyez sur ◯›.

Pour faire défiler les emplacements de base et y accéder, appuyez sur ‹◯ .

Pour faire défiler les armées et accéder à la suivante, appuyez sur ◯ .

CHAMP DE VISION

Les unités ennemies ne sont visibles qu'à une faible distance de vos unités ou de vos structures.

Les zones noires sont les parties de la carte et de la mini-carte que vos unités n'ont pas encore explorées. Une région grisée indique une zone explorée, mais qui se trouve en dehors du champ de vision de vos unités.

Remarque ! Ne présumez *pas* que les régions plongées dans le brouillard de guerre n'ont pas été explorées par vos adversaires !

ATTAQUER

Pour attaquer un ennemi, sélectionnez une unité ou un groupe d'unités, positionnez le réticule sur une unité ou une structure ennemie, puis appuyez sur X.

Remarque ! Toutes les unités ont pour consigne d'ouvrir automatiquement le feu si des ennemis sont repérés à proximité ou de riposter en cas d'attaque.

ATTAQUES SPÉCIALES

Pour utiliser l'attaque spéciale d'une unité, positionnez le réticule sur une cible ennemie, puis appuyez sur Y. L'attaque spéciale d'une unité peut infliger davantage de dégâts ou permettre d'exécuter certaines actions tactiques intéressantes.

Pour obtenir des données sur les attaques spéciales d'unités spécifiques, reportez-vous aux sections traitant des unités.



Une fois lancée, une attaque spéciale doit se recharger avant de pouvoir être utilisée de nouveau (la durée de recharge est indiquée par le minuteur en forme d'horloge autour de l'icône Y).

Si plusieurs unités sont sélectionnées, appuyer sur Y permet de lancer les attaques spéciales de toutes les unités sélectionnées.

TYPES D'UNITÉS

Utiliser le bon type d'unité est crucial. Il existe trois types d'unités de base : les véhicules terrestres, les bataillons d'infanterie et les avions d'assaut. Chacun est particulièrement efficace contre un autre type spécifique d'unité.



En plus des unités de base, il existe des unités disposant de fonctions spécialisées et conçues spécifiquement pour contrer d'autres types d'unités (pour plus d'informations, reportez-vous aux fiches sur les unités dans les sections synoptiques « UNSC » et « COVENANT »).



POPULATION

La limite de population peut être augmentée grace à des ameliorations ou, en Match à mort, par la capture de nouvelles bases.

Cette limite est indiquée par le chiffre de population actuelle/maximale situé dans la partie supérieure droite de l'écran. Certaines améliorations peuvent augmenter votre population maximale.

Remarque ! Certaines unités de grande taille occupent un plus grand quota de population.

BASES

CONSTRUIRE DES BASES

Votre base est l'endroit où vous entraînez (ou créez) votre armée, effectuez des recherches pour obtenir des améliorations et réunissez la plupart de vos ressources. Chaque carte ne comporte que quelques emplacements pour base, les capturer et les fortifier est donc primordial. Vous pouvez commencer avec une base déjà établie ou être dans l'obligation de vous emparer d'un site pour base.

Chaque base dispose d'un nombre déterminé de sites de construction et de fondations pour tourelles. Vous pouvez bâtir une structure sur chaque site de construction. Pour commencer l'assemblage de votre base, positionnez le réticule sur un site de construction ou sur des fondations pour tourelles, puis appuyez sur (A) pour afficher les options de construction.



TOP SECRET / NE PAS DUPLIQUER / TOP SECRET / NE PAS DUPLIQUER / TOP SECRET

CAPTURER UN SITE POUR BASE

Si vous détruisez une base ennemie ou trouvez un site de construction convenable, les contours d'une base apparaîtront. Si vous avez les ressources nécessaires pour bâtir une base, positionnez le réticule sur le site, puis appuyez sur Ⓐ pour démarrer la construction.

PERDRE UNE BASE

Si le centre de commandement est détruit, vous perdez la base tout entière et vous ne pouvez pas la reconstruire pendant un court laps de temps. Perdre votre unique base déclenche un compte à rebours. Si vous ne construisez pas une nouvelle base au même endroit ou ailleurs sur la carte avant la fin du temps imparti, vous perdez la partie.

ENTRAÎNEMENT ET AMÉLIORATION

Pour entraîner des unités ou effectuer des recherches depuis une base pour obtenir des améliorations, positionnez le réticule sur le bâtiment correspondant, appuyez sur Ⓐ pour ouvrir le menu circulaire, déplacez Ⓛ pour sélectionner une unité ou une amélioration, puis appuyez sur Ⓐ.



L'amélioration des bâtiments permet d'augmenter diverses capacités de production et, dans le cas du réacteur (UNSC) et du temple (Covenant), de déverrouiller de nouvelles technologies. Améliorer des unités est susceptible d'augmenter leurs capacités offensives et défensives ou de déverrouiller de nouveaux pouvoirs.

Investir dans des améliorations clefs est primordial pour les batailles de longue haleine.

Remarque ! La plupart des améliorations nécessitent des ressources et un niveau technologique minimal.

 RESSOURCES

Les ressources sont nécessaires pour construire des unités, des bâtiments et des tourelles, pour obtenir des améliorations et pour alimenter bon nombre d'attaques spéciales et d'armes. Vous commencerez toute nouvelle situation tactique avec des ressources de départ, mais vous devrez obtenir des ressources supplémentaires par l'intermédiaire des stations de ravitaillement de votre base ou en en trouvant sur le terrain.

TROUVER DES RESSOURCES

Des caisses de ravitaillement peuvent avoir été larguées sur le champ de bataille ou abandonnées à la suite d'affrontements précédents. Pour ramasser ces ressources, sélectionnez une unité d'infanterie ou une unité de reconnaissance, puis déplacez-la jusqu'à la caisse de ravitaillement.



RESSOURCES ENVOYÉES AUX BASES

Construisez des stations de ravitaillement (UNSC) ou des entrepôts (Covenant) pour recevoir des ressources dans votre base. C'est le moyen le plus efficace d'obtenir des ressources. Cependant, il est essentiel d'équilibrer le nombre de stations et entrepôts, avec le nombre de structures que vous devez construire pour entraîner les unités d'infanterie, les véhicules et les avions.



Une base riche en ressources est une base riche en succès.

OPÉRATIONS

UNSC

COVENANT

MULTIJOUEUR

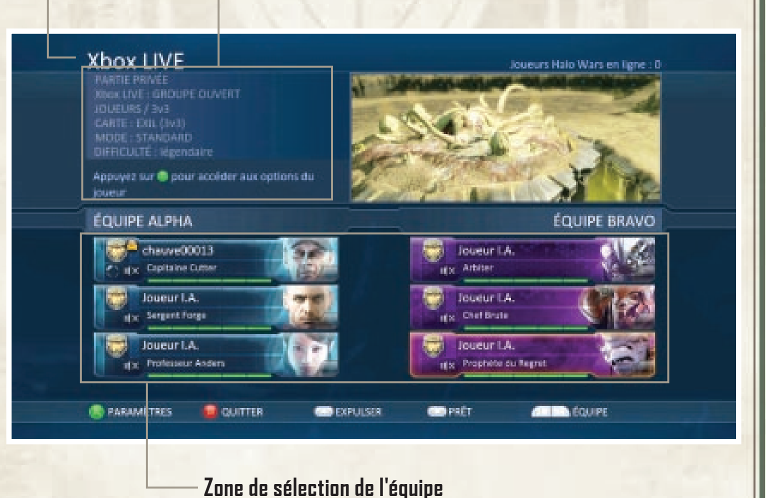
En plus de la campagne militaire solo qui débute sur Harvest, vous pouvez mettre vos capacités à l'épreuve contre d'autres adversaires (humains ou contrôlés par l'intelligence artificielle (I.A.)) sur plusieurs cartes et dans différentes conditions. Il existe trois manières de jouer au mode Multijoueur : vous pouvez 1) vous mesurer à l'I.A. lors d'une escarmouche, 2) combattre aux côtés d'un ami dans la campagne en coopération ou 3) disputer des batailles multijoueur sur Xbox LIVE® ou via un réseau local.

LANCEMENT DU MODE MULTIJOUEUR

Les trois types de parties multijoueur peuvent être lancés depuis des accueils similaires.

Type de combat Affiche Xbox LIVE ou Liaison multiconsole.

Paramètres Configurez ici les paramètres tels que le niveau de l'I.A., la sélection des options privées, le nombre de joueurs, le mode de jeu ou les cartes.



Zone de sélection de l'équipe

ÉQUIPES

Pour attribuer les types de commandants (à vous-même ou à l'adversaire I.A.), sélectionnez un emplacement de l'équipe Alpha ou Bravo, puis appuyez sur Ⓐ. Depuis le menu de sélection des commandants, sélectionnez l'un des trois commandants UNSC ou covenants (voir p. 19–20, 31–34) ou sélectionnez un commandant au hasard parmi l'UNSC, les Covenants ou ces deux factions.

Lorsque toutes les sélections ont été effectuées, appuyez sur ▶ pour lancer la bataille.



ESCARMOUCHE

Sélectionnez « Escarmouche » dans le menu principal, puis sélectionnez le nombre d'équipes I.A. adverses, les types de commandants, les modes, les niveaux de difficulté et la carte sur laquelle vous mènerez vos opérations. Une escarmouche peut être disputée en mode Standard ou Match à mort.

En mode Match à mort, toutes les technologies sont disponibles dès le départ, chaque équipe commence avec d'importantes ressources, les équipes augmentent leurs capacités en population en capturant des bases et les pouvoirs de commandants s'améliorent automatiquement au cours de la partie.

CAMPAGNE EN COOPÉRATION

Il existe deux manières de lancer une campagne en coopération :

1. Depuis le menu principal, sélectionnez **Campagne**, puis **Coopération**.
2. Sélectionnez **Xbox LIVE** ou **Liaison multiconsole** pour jouer sur Internet ou en réseau local.

—ou—

1. Depuis le menu principal, sélectionnez **Multijoueur**.
2. Sélectionnez **Xbox LIVE** ou **Liaison multiconsole** pour jouer sur Internet ou en réseau local.
3. Depuis le menu Type de jeu, sélectionnez **Campagne**.

Vous et un ami pouvez effectuer les missions de la campagne que vous avez préalablement déverrouillées en mode solo ou jouer toutes les missions de la campagne de la première à la dernière.



XBOX LIVE

Pour jouer sur Xbox LIVE, accédez à l'accueil du jeu en sélectionnant **Multijoueur** depuis le menu principal, puis **Xbox LIVE**.

Dans l'accueil du jeu, vous pouvez sélectionner des options telles que le type de carte et le type de partie (campagne en coopération, partie publique ou privée). Vous avez également la possibilité de choisir la manière dont les autres joueurs peuvent accéder à votre partie : Groupe ouvert, Amis uniquement, Sur invitation uniquement. Pour inviter des amis, sélectionnez un emplacement dans la zone de sélection de l'équipe, puis appuyez sur Y.

AVANTAGES DU SERVICE LIVE

Avec Xbox LIVE®, jouez avec et contre qui vous voulez, quand vous le voulez et où que vous soyez. Créez votre profil (carte du joueur). Conversez avec vos amis. Téléchargez du contenu (programmes TV, bandes-annonces, films haute définition, contenu de jeu et jeux d'Arcade) sur le Marché Xbox LIVE. Envoyez et recevez des messages vocaux et vidéo. Utilisez le service LIVE sur Xbox 360® et Windows®. Jouez, chattez et téléchargez depuis votre ordinateur et votre Xbox 360. Le service LIVE, c'est accéder depuis votre ordinateur et votre télévision à ce que vous voulez et aux gens que vous connaissez. Connectez-vous et rejoignez la révolution !

CONNEXION

Avant de pouvoir utiliser Xbox LIVE, vous devez raccorder votre console Xbox à une connexion à haut débit et vous inscrire pour devenir membre du service Xbox LIVE. Pour savoir si Xbox LIVE est disponible dans votre région et pour de plus amples renseignements sur la connexion au service Xbox LIVE, rendez-vous sur le site **www.xbox.com/live**.

CONTRÔLE PARENTAL

Ces outils faciles et souples d'utilisation permettent aux parents et aux personnes responsables des enfants de décider à quels jeux vidéo les jeunes joueurs peuvent accéder selon la classification du contenu. Et désormais, le contrôle parental Xbox LIVE et le contrôle parental Windows Vista® fonctionnent mieux ensemble. Vous pouvez restreindre l'accès aux contenus classés pour adulte. Vous approuvez avec qui et comment votre famille interagit avec les autres personnes en ligne sur le service LIVE. Et vous fixez une limite de temps de jeu autorisé. Pour davantage d'informations, veuillez consulter **www.xbox.com/familysettings**.

LIAISON MULTICONSOLE

Affrontez plusieurs joueurs lors de parties en réseau local. Pour plus d'informations, reportez-vous au manuel de votre console Xbox 360.

Pour jouer en liaison multiconsole, sélectionnez **Multijoueur** sur le menu principal, puis **Liaison multiconsole**. Vous pouvez rejoindre une partie ou appuyer sur X pour en héberger une.

CLASSEMENTS

Depuis le menu principal, sélectionnez **Multijoueur**, puis **Classements** pour voir quel est le joueur qui dispose des statistiques les plus élevées. Vous pouvez filtrer les résultats en sélectionnant divers paramètres du jeu.

ÉTATS DE SERVICE

Depuis le menu principal, sélectionnez **Multijoueur**, puis **États de service** pour consulter un rapport sur vos performances lors des parties solo et multijoueur.

UNSC

Établi vers la fin du vingt-deuxième siècle, l'UNSC (Commandement Spatial des Nations Unies) est la section militaire du Gouvernement Uni de la Terre. L'UNSC fait respecter la loi et défend l'humanité contre toute sorte d'agression. L'UNSC est une armée disciplinée et extrêmement motivée.

COMMANDANTS UNSC

En mode Escarmouche ou Multijoueur, un commandant spécifique dirige les opérations sur le champ de bataille : le capitaine James Cutter, le sergent John Forge ou le professeur Ellen Anders.

Chaque commandant dispose d'un pouvoir unique, peut créer une unité spéciale et a accès à une super amélioration que les autres commandants ne peuvent pas obtenir.

CAPITAINE CUTTER

Pouvoir de commandant Tir Canon AM : Destruction d'une cible par le canon AM (appuyez sur).

Unité unique Éléphant : structure mobile d'entraînement pour l'infanterie.

Super amélioration Promotion des marines en troupes de choc ASCO qui peuvent être larguées n'importe où sur la carte (appuyez sur).

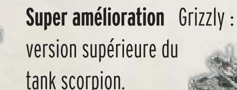
Bonus économie Les bases de Cutter commencent avec plus de sites de construction.



TOP SECRET / NE PAS DUPLIQUER / TOP SECRET / NE PAS DUPLIQUER / TOP SECRET

SERGENT FORGE

Pouvoir de commandant Tapis de bombes (appuyez sur ◯).



Unité unique Cyclope : exosquelette blindé multifonction.

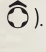
Super amélioration Grizzly : version supérieure du tank scorpion.

Bonus économie Les bases de Forge ont immédiatement accès aux stations de ravitaillement lourdes.

Je pense qu'il est préférable que le sergent et moi, nous nous évitions. Il a une réputation d'homme de Cro-Magnon.



PROFESSEUR ANDERS

Pouvoir de commandant Bombe cryo : gèle les ennemis sur place (appuyez sur ).



Unité unique Gremlin : utilise une IEM pour paralyser les unités ennemies.

Super amélioration Faucon : le hornet est équipé d'un canon laser.



Bonus économie Coût et durée de recherche des améliorations pour les unités diminués de moitié.

BÂTIMENTS UNSC

Les bâtiments UNSC sont désignés par nom et par ⚡ le niveau technologique nécessaire à leur construction (pour plus de détails, voir « Réacteur » p. 22).

FORTERESSE ⚡0



Cette structure semi-permanente larguée de l'*Esprit de feu* contient un centre de commandement, sept sites de construction et quatre fondations pour tourelles. En fonction de la carte, il est également possible de trouver, construire et améliorer d'autres structures non primaires, appelées « bases de tir » et « stations ».

Unités créées Warthog et des unités uniques de commandant : éléphant (Cutter), cyclope (Forge) et gremlin (Anders).

Autres types de bases Base de tir (un centre de commandement, trois sites de construction, aucune fondation pour tourelles), Station (un centre de commandement, cinq sites de construction, quatre fondations pour tourelles).

TOURELLE ⚡0

Artillerie/système de suivi non mobile conçu pour la défense de la base.

Améliorations Peut être équipée d'un type de canon spécial.

Remarque ! Peut être transformée en tourelle plus puissante (tourelle moyenne et grande tourelle). Amélioration disponible à l'armurerie de campagne.

CANON SPÉCIAL

Mortier de feu (anti-infanterie)



CANON SPÉCIAL

Canon électrique (anti-véhicules)



CANON SPÉCIAL

Lance-missiles (antiaérien)





OPÉRATIONS

UNSC

COVENANT

STATION DE RAVITAILLEMENT 0



Permet de recevoir des ressources de l'*Esprit de feu*.

AMÉLIORATION

Station de ravitaillement lourde Augmente les quantités de ressources obtenues.



CASERNE 0

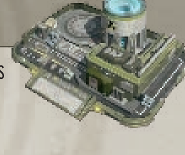


Permet d'entraîner des unités d'infanterie.

Unités entraînées Marines, lance-flammes et Spartan.

RÉACTEUR 0





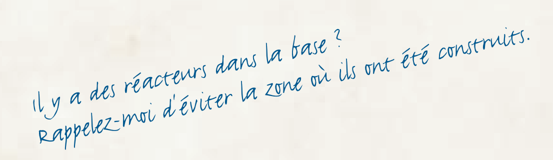
Réacteur thermonucléaire hybride qui permet d'accéder à des technologies plus avancées. Les améliorations et certaines unités peuvent nécessiter jusqu'à quatre unités technologiques de type réacteur.

AMÉLIORATION

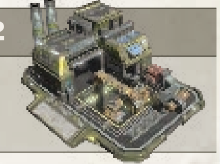
RÉACTEUR AVANCÉ Rendement deux fois supérieur (équivaut à deux niveaux technologiques).



Remarque ! Améliorez un réacteur ou construisez-en plusieurs pour augmenter votre niveau technologique. N'oubliez pas : lorsqu'un de vos réacteurs est détruit, le niveau technologique redescend.



DÉPÔT DE VÉHICULES 2



Permet d'assembler des véhicules.

Unités créées Scorpion, cobra et wolverine.

AÉRODROME 2



Permet de construire des unités aériennes.

Unités créées Hornet et vautour.

ARMURERIE DE CAMPAGNE 1



Permet d'accéder à des améliorations spéciales.

Remarque ! Permet également d'améliorer les pouvoirs des commandants.

AMÉLIORATION SPÉCIALE

ADRÉNALINE Augmente la vitesse de l'infanterie.

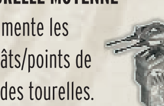


AMÉLIORATION SPÉCIALE

RÉSERVES Création plus rapide des unités.

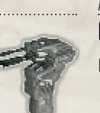
AMÉLIORATION SPÉCIALE

TOURELLE MOYENNE Augmente les dégâts/points de vie des tourelles.



AMÉLIORATION SPÉCIALE

GRANDE TOURELLE Augmente les dégâts/points de vie des tourelles.



AMÉLIORATION SPÉCIALE

RENFORTS Augmente la population maximale.



OPÉRATIONS
UNSC
COVENANT

UNSC *ESPRIT DE FEU* CFV-88

De leurs épées ils formeront des socs...

Première mise en service : 2473 (en tant que vaisseau colonial). Alors que les tensions augmentaient au sein des Colonies extérieures, il a été décidé d'équiper ce vaisseau d'un canon à accélération magnétique (CAM), une arme capable de propulser des obus de faible masse ou en uranium appauvri à une fraction de la vitesse de la lumière. Quand la guerre contre les Covenants a éclaté, l'*Esprit de feu* a fait l'objet de nouvelles modifications. Les aires de stockage du vaisseau qui accueillaient jadis des écoles préfabriquées et des générateurs d'atmosphère abritent à présent des blindés d'assaut, des réacteurs thermonucléaires et d'autres équipements terrestres qui peuvent être largués sur les lignes de front par fusée ou par parachute et escortés par des pélicans.



ESPRIT DE FEU

Non seulement l'*Esprit de feu* alimente et appuie les troupes UNSC sur les lignes de front, mais ce vaisseau fournit de précieux avantages stratégiques tels que le bombardement orbital, le transport tactique et les pouvoirs de commandant UNSC (voir p. 19–20). Pour accéder aux capacités de l'*Esprit de feu*, appuyez sur ⌂.

AMÉLIORATION SPÉCIALE
PERTURBATION Capacité à effet de zone. Empêche temporairement les commandants d'utiliser leurs pouvoirs spéciaux.



AMÉLIORATION SPÉCIALE
SOIGNER Soigne les unités et répare les structures se trouvant dans le rayon d'action.



AMÉLIORATION SPÉCIALE
TRANSPORT Ordonne à un pélican de transporter des unités jusqu'à un lieu indiqué sur la carte.

UNITÉS D'INFANTERIE UNSC

Toutes les unités UNSC sont désignées par leurs noms, l'endroit où elles ont été entraînées et le niveau technologique nécessaire à leur création.

MARINES — Caserne 0

Unité d'infanterie de base de l'UNSC. De toutes les unités UNSC, c'est celle qui a accès aux meilleures améliorations et aux plus diverses.

Attaque spéciale de départ Grenade.

Remarque ! Contre les unités aériennes, les grenades sont sans effet. Seule l'amélioration Lance-roquettes est efficace

PREMIÈRE AMÉLIORATION
NOUVELLE RECRUE Ajoute un marine supplémentaire à chaque escouade.

DEUXIÈME AMÉLIORATION
LANCE-ROQUETTES Remplace les grenades par des roquettes.



TROISIÈME AMÉLIORATION
MÉDECIN Ajoute un médecin à chaque escouade (soins après le combat).

ASCO



Troupes de choc ASCO : version élite du marine.

Remarque ! Disponible uniquement si le capitaine Cutter est le commandant.

LANCE-FLAMMES — Caserne 0



Unité anti-infanterie. Escouade de marines spécialisés armés de lance-flammes au napalm.

PREMIÈRE AMÉLIORATION
GRENADE G.S.S. Paralyse momentanément les unités d'infanterie.

DEUXIÈME AMÉLIORATION
MÉLANGE NAPALM Le feu continue de brûler après l'attaque initiale.

TROISIÈME AMÉLIORATION
RÉSERVOIR D'OXYDE Augmente les dégâts contre les cible organiques.



OPÉRATIONS
UNSC
COVENANT

SPARTAN — Caserne 1

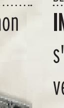
Unité d'infanterie surhumaine génétiquement modifiée et vêtue d'une armure MJOLNIR équipée d'un bouclier d'énergie. Une légende vivante.

Attaque spéciale de départ Carjacking : capture des véhicules (sauf scarabs et vautours). Peut réquisitionner un véhicule allié et améliorer ses capacités offensives.

Remarque ! Vous ne pouvez déployer que trois Spartans (ils ne sont pas comptés dans la population maximale).

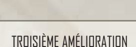
PREMIÈRE AMÉLIORATION

CANON AUTOMATIQUE Canon à deux mains qui augmente les dégâts.



DEUXIÈME AMÉLIORATION

IMPLANT NEURONAL Pour s'emparer des véhicules plus efficacement.



TROISIÈME AMÉLIORATION

LASER SPARTAN Dégâts augmentés.



CYCLOPE — Centre de commandement 1

Unité anti-structure. Marine vêtu d'un endosquelette conçu à l'origine pour effectuer des travaux de construction.

Attaque spéciale de départ Lancer : projette des débris de véhicules et de bâtiments sur les ennemis.

Remarque ! Disponible uniquement si le sergent Forge est le commandant.

PREMIÈRE AMÉLIORATION

KIT DE RÉPARATION Les cyclopes peuvent réparer les bâtiments et les unités mécaniques.



DEUXIÈME AMÉLIORATION

CINÉTIQUE AVANCÉE Améliore la vitesse de déplacement.



VÉHICULES UNSC

WARTHOG — Centre de commandement 0



Véhicule de reconnaissance rapide au blindage léger. À l'instar des unités d'infanterie, peut ramasser les caisses de ressources trouvées sur le terrain.

Attaque spéciale de départ BÉLIER : permet de percuter les ennemis.

PREMIÈRE AMÉLIORATION

ARTILLEUR Ajoute au warthog une attaque à la mitrailleuse.

DEUXIÈME AMÉLIORATION

GRENADIER Ajoute un marine armé d'un lance-grenades.

TROISIÈME AMÉLIORATION

CANON GAUSS Remplace la mitrailleuse (dégâts supérieurs).

SCORPION — Dépôt de véhicules 2

Principal véhicule UNSC, ce tank est une unité mobile armée et blindée.



PREMIÈRE AMÉLIORATION

OBUS EXPLOSIF Attaque spéciale avec rayon d'explosion, très dangereux pour l'infanterie.



DEUXIÈME AMÉLIORATION

TOURELLE MOBILE Double la vitesse de rotation de la tourelle.



GRIZZLY

Transforme les scorpions en super tank grizzly.

Remarque ! Disponible uniquement si le sergent Forge est le commandant.



COBRA — Dépôt de véhicules 3

Unité anti-véhicules. Peut basculer en mode Déploiement et devenir une unité d'artillerie très efficace contre les bâtiments.

Attaque spéciale de départ Mode Déploiement : des fixations stabilisent le véhicule, l'autocanon principal est activé et la portée de tir est augmentée.



PREMIÈRE AMÉLIORATION

PLAQUES BLINDÉES Confère au véhicule une protection supplémentaire.



DEUXIÈME AMÉLIORATION

OBUS PERFORANT Canon électrique qui peut traverser plusieurs cibles et toutes les endommager.



WOLVERINE — Dépôt de véhicules 3



Unité antiaérienne. Ce véhicule est rapide, maniable et équipé de nombreux canons DCA. Également efficace contre les structures.

PREMIÈRE AMÉLIORATION

SALVE Attaque en rafale qui vise les cibles au sol.



DEUXIÈME AMÉLIORATION

DOUBLE TIR Augmente le nombre de lance-missiles (dégâts supérieurs).



ÉLÉPHANT — Centre de commandement 0



Centre d'entraînement mobile pour infanterie qui peut être envoyé sur les lignes de front.

Attaque spéciale de départ Mode Déploiement : l'éléphant se « verrouille » pour activer ses tourelles et entraîner des unités d'infanterie.

Remarque ! Disponible uniquement si le capitaine Cutter est le commandant.

PREMIÈRE AMÉLIORATION

BI-MOTEUR Augmente la vitesse.



DEUXIÈME AMÉLIORATION

MINI TOURELLE Ajoute des autocanons (en mode Déploiement uniquement).

TROISIÈME AMÉLIORATION

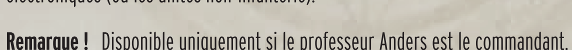
RENFORT CÉRAMIQUE Augmente les capacités défensives.



GREMLIN — Centre de commandement 1

Véhicule de soutien au combat. Équipé d'un blindage léger et d'un canon IEM.

Attaque spéciale de départ Impulsion électromagnétique (IEM) : met temporairement hors de combat les unités utilisant des technologies électroniques (ou les unités non-infanterie).



Remarque ! Disponible uniquement si le professeur Anders est le commandant.

PREMIÈRE AMÉLIORATION

LENTILLE DE FOCUS Augmente les dégâts et la portée du canon IEM.



DEUXIÈME AMÉLIORATION

AMPLIFICATEUR Le canon IEM peut frapper plusieurs cibles simultanément.



UNITÉS UNSC AÉRIENNES

HORNET — Aérodrome 2



Principale unité aérienne UNSC. Vaisseau d'assaut polyvalent monoplace armé d'un canon Gatling et de missiles.

PREMIÈRE AMÉLIORATION

AILIERS Ajoute des marines armés de fusils à pompe (dégâts supérieurs).



DEUXIÈME AMÉLIORATION

CONTRE-MESURES Capacité passive. Meilleure esquive des missiles.



FAUCON



Transformation en faucon, super unité équipée de canons laser.

Remarque ! Disponible uniquement si le professeur Anders est le commandant.

VAUTOUR — Aérodrome 4



Super unité UNSC (efficace contre toutes les unités ennemies). Vaisseau offensif de pointe capable d'infliger des dégâts dévastateurs à toutes les unités.

Attaque spéciale de départ Rafale.

AMÉLIORATION

MÉGA RAFALE Double le nombre de salves de missiles lors des attaques en rafales.



COVENANT

Les Covenants sont une société technologiquement avancée d'espèces extraterrestres qui contrôle une importante partie du bras d'Orion (Voie Lactée). Il y a plusieurs millénaires, les Covenants étaient un petit groupe hétérogène dont les populations se sont rassemblées pour se protéger les unes les autres. Durant les siècles qui ont suivi, les croyances et les coutumes de ces espèces disparates se sont mélangées pour créer une civilisation puissante. Les Covenants sont une société de castes dirigée par un gouvernement théocratique.

COMMANDANTS COVENANTS

En mode Escarmouche multijoueur, le joueur contrôlant les troupes covenantes sélectionne un commandant pour diriger ses sbires sur le champ de bataille.

Contrairement à leurs homologues de l'UNSC, les commandants covenants apparaissent sur le terrain comme des unités individuelles. En plus d'avoir accès à un pouvoir de commandant et à des unités spéciales, chaque commandant covenant dispose de ses propres améliorations. En outre, grâce à l'ascenseur gravitationnel, des armées entières peuvent rapidement accéder à l'emplacement du commandant (voir p. 37).

Si un commandant covenant est tué, vous pouvez en réentraîner un dans le temple de la base (voir p.36).

Remarque ! Les pouvoirs uniques des commandants covenants coûtent des ressources supplémentaires (décomptées à la seconde).

PROPHÈTE DU REGRET

Le Prophète du Regret commence avec une attaque au canon plasma et la capacité Purification (rayon d'énergie tiré depuis un vaisseau en orbite). Améliorations disponibles au temple.

Unité unique Garde d'honneur Élite (disponible au centre de commandement).



AMÉLIORATIONS COMBAT



Immolation bénie Équipe le Prophète de canons à combustible (dégâts supérieurs).

Folie ancestrale Deux unités armées de type sentinelle lévitent aux côtés du Prophète et le protègent.

Absolution divine Amélioration qui permet au Prophète de devenir une unité aérienne à part entière.

AMÉLIORATIONS SPÉCIALES



Sentence du Regret Rayon purificateur d'intensité moyenne qui inflige plus de dégâts.



Jugement du Regret Rayon purificateur d'intensité élevée qui inflige encore plus de dégâts.



Condamnation du Regret Augmente les dégâts du rayon.

CHEF BRUTE

Le chef Brute commence avec le marteau antigrav et la capacité Vortex (champ de dégâts qui peut exploser pour infliger plus de dégâts). Améliorations disponibles au temple.

Unités uniques Brutes (disponibles au centre de commandement), chopper Brute (disponible à l'usine).

AMÉLIORATIONS COMBAT



Héritage Ajoute un effet passif paralysant aux attaques normales.



Droit d'aînesse Le chef peut attirer les ennemis à lui durant le combat.



Destinée Ajoute au marteau antigrav un effet de zone paralysant

AMÉLIORATIONS SPÉCIALES

Tsunami Augmente les dégâts infligés par le vortex et l'effet de zone.

Ouragan Augmente les dégâts infligés par le vortex et l'effet de zone.



Singularité Augmente les dégâts infligés par le vortex et l'effet de zone.



TOP SECRET / NE PAS DUPLIQUER / TOP SECRET / NE PAS DUPLIQUER / TOP SECRET

L'ARBITER

L'Arbiter commence avec une double épée d'énergie et l'attaque spéciale Rage. Améliorations disponibles au temple.

Unité unique Grognards kamikazes (disponibles au centre de commandement).



AMÉLIORATIONS COMBAT



Renvoi maléfique L'armure de l'Arbiter renvoie à l'attaquant une partie des dégâts.

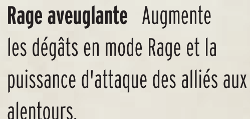
Lames brutales Augmente les dégâts des attaques et les dégâts renvoyés.

Vision de terreur Camouflage permanent activé et renvoi des dégâts augmenté.

AMÉLIORATIONS RAGE



Rage violente Santé partiellement restaurée à chaque blessure mortelle infligée.



Rage venimeuse Mode Rage moins coûteux à maintenir actif.



Rage aveuglante Augmente les dégâts en mode Rage et la puissance d'attaque des alliés aux alentours.

BÂTIMENTS COVENANTS

Les bâtiments covenants sont désignés par nom et par le niveau technologique nécessaire à leur construction (pour plus de détails, voir « Temple » p. 36).

Remarque ! Les bases covenantes sont identiques aux bases UNSC à l'exception des technologies, dont les recherches doivent être effectuées au temple, et de deux bâtiments : les générateurs de bouclier et l'ascenseur gravitationnel.

CITADELLE 0

Cette base covenante contient un centre de commandement, sept sites de construction et quatre fondations pour tourelles. En fonction de la carte, il est également possible de trouver, construire et améliorer d'autres structures non primaires, appelées « avant-postes ». Le fort (base de départ en mode Escarmouche) peut être transformé en citadelle.

Unités créées Scarab et des unités uniques de commandant : Garde d'honneur Élite (Prophète), Brutes (chef Brute) et Grognards kamikazes (Arbiter).

Autres types de bases Avant-poste (un centre de commandement, trois sites de construction, aucune fondation pour tourelles), Fort (un centre de commandement, cinq sites de construction, quatre fondations pour tourelles).

TOURELLE 0

Artillerie/système de suivi non mobile conçu pour la défense de la base.

Attaque spéciale de départ Peut activer une capacité spécialisée de contre-offensive.

Remarque ! Peut être transformée au temple en tourelle plus puissante (tourelle moyenne et grande tourelle).

AMÉLIORATION SPÉCIALE
MORTIER AU PLASMA SECONDAIRE (anti-infanterie)

AMÉLIORATION SPÉCIALE
CANON À COMBUSTIBLE SECONDAIRE anti-véhicules



AMÉLIORATION SPÉCIALE
NEEDLER LOURD SECONDAIRE (antiaérien)



OPÉRATIONS

UNSC

COVENANT



ENTREPÔT 0



Vous permet de recevoir des ressources.

AMÉLIORATION

ENTREPÔT BÉNI Augmente les quantités de ressources obtenues.



TEMPLE 0

Permet d'accéder à des technologies plus avancées. Certaines améliorations et unités peuvent nécessiter jusqu'à trois niveaux technologiques de temple.

Remarque ! Si le temple est détruit, le niveau technologique repart à zéro (le niveau technologique sera rétabli si un autre temple est construit). Une fois qu'un temple est construit, une unité « commandant » apparaît.



AMÉLIORATION SPÉCIALE

ÂGE DU DOUTE Amélioration du niveau technologique.

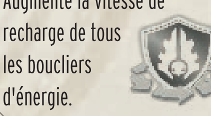
AMÉLIORATION SPÉCIALE

DISCIPLES Augmente la population maximale.



AMÉLIORATION SPÉCIALE

BOUCLIER DES FORERUNNERS Augmente la vitesse de recharge de tous les boucliers d'énergie.



AMÉLIORATION SPÉCIALE

ÂGE DE LA RÉCLAMATION Amélioration du niveau technologique.



AMÉLIORATION SPÉCIALE

AMÉLIORATIONS COMMANDANT Pour plus de détails, voir pages 32 à 34.

AMÉLIORATION SPÉCIALE

GRANDE TOURELLE, TOURELLE MOYENNE Augmente les dégâts/points de vie des tourelles.



HALL 0



Permet d'entraîner des unités d'infanterie.

Unités entraînées Grognards, Rapaces et Chasseurs.

USINE 0



Permet d'assembler des véhicules.

Unités créées Ghost, apparition, locust et une unité unique de commandant : chopper Brute (chef Brute).

SOMMET 0



Permet de construire des unités aériennes.

Unités créées Ingénieur, banshee et vampire.

GÉNÉRATEUR DE BOUCLIERS 1



Protège vos structures à l'aide d'un bouclier d'énergie. Une base peut être équipée de plusieurs boucliers.

ASCENSEUR GRAVITATIONNEL 0



Transporte les unités jusqu'au commandant. Chaque base est automatiquement équipée d'un ascenseur gravitationnel.

Pour transporter des troupes jusqu'à votre commandant, sélectionnez une ou plusieurs unités, positionnez le réticule sur l'ascenseur gravitationnel, puis appuyez sur X. Vous pouvez également activer le rappel du commandant ou le point de ralliement global en positionnant le réticule sur l'ascenseur gravitationnel, puis en appuyant sur A pour accéder au menu de la structure.

Remarque ! Le scarab ne peut pas être transporté par l'ascenseur gravitationnel.

UNITÉS D'INFANTERIE COVENANTES

Toutes les unités covenantes sont désignées par leurs noms, l'endroit où elles ont été créées et le niveau technologique nécessaire à leur création.

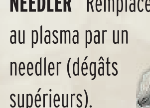
GROGNARD — Hall 0

Principale unité d'infanterie covenante. Lente et portée d'attaque faible. Commence avec un pistolet au plasma.

Attaque spéciale de départ Grenade.

PREMIÈRE AMÉLIORATION

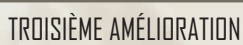
RENFORTS Ajoute deux Grognards à chaque escouade.



DEUXIÈME AMÉLIORATION

NEEDLER Remplace le pistolet au plasma par un needler (dégâts supérieurs).

TROISIÈME AMÉLIORATION



DIACRE Ajoute un diacre grognard à l'escouade (amélioration des capacités offensives).

GROGNARD KAMIKAZE — Centre de commandement 1

Unité des forces spéciales. Commence avec un pistolet au plasma. Grognards dénaturés, prêts à se sacrifier s'ils en reçoivent l'ordre.

Attaque spéciale de départ Mode Suicide : attaque dévastatrice au cours de laquelle le Grognard fait exploser ses réservoirs de méthane.

Remarque ! Disponible uniquement si l'Arbiter est le commandant.

PREMIÈRE AMÉLIORATION

ZÈLE Accélération des déplacements en mode Suicide.



DEUXIÈME AMÉLIORATION

PROFANER Les explosions suicides infligent des dégâts de zone supplémentaires.



RAPACE — Hall 0

Unité anti-infanterie. Commence avec une carabine (portée de tir moyenne).

PREMIÈRE AMÉLIORATION

GANTELET DE DÉFENSE Ajoute un bouclier d'énergie qui renvoie les projectiles (se désintègre après avoir subi trop de dégâts).

DEUXIÈME AMÉLIORATION

FUSIL LASER Remplace la carabine par un fusil à particules (dégâts supérieurs).



TROISIÈME AMÉLIORATION

GANTELET SUPRÊME Le bouclier ne se désintègre plus lorsqu'il subit des dégâts.



CHASSEUR — Hall 1

Unité anti-véhicule. Utilise un canon à combustible.

PREMIÈRE AMÉLIORATION

BOUCLIER LIÉ Ajoute le bouclier emblématique du Chasseur (qui dévie les projectiles).

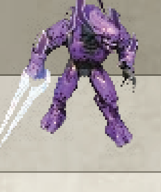
DEUXIÈME AMÉLIORATION

LIEN SPIRITUEL Augmente les dégâts infligés tant que les deux Chasseurs du groupe sont vivants.

TROISIÈME AMÉLIORATION

RAYON DESTRUCTEUR Remplace le canon à combustible par un rayon à combustible (dégâts dévastateurs).

GARDE D'HONNEUR ÉLITE — Centre de commandement 1



Unité des forces spéciales. Armée d'une épée d'énergie.

Remarque ! Disponible uniquement si le Prophète est le commandant.

PREMIÈRE AMÉLIORATION

CAMOUFLAGE Active la capacité Camouflage.



DEUXIÈME AMÉLIORATION

BOUCLIER PERSONNEL Ajoute un bouclier d'énergie personnel.



BRUTE — Centre de commandement 1

Unité des forces spéciales. Infanterie lourde d'assaut équipée de puissantes armes brutes.

Remarque ! Disponible uniquement si le chef Brute est le commandant.

PREMIÈRE AMÉLIORATION
JET PACK Active la capacité Jet pack.



DEUXIÈME AMÉLIORATION
FRAPPE ÉLECTRIQUE La frappe brute inflige des dégâts paralysants.



VÉHICULES COVENANTS

GHOST — Usine 0



Unité de reconnaissance qui débute avec deux canons frontaux (peut récupérer les caisses de ressources).

PREMIÈRE AMÉLIORATION
BÉLIER SURALIMENTÉ Active la capacité Bélier suralimenté (dégâts supérieurs).

DEUXIÈME AMÉLIORATION
DÉPLACEMENT LATÉRAL Meilleure esquive des grenades et des missiles.



TROISIÈME AMÉLIORATION
BOUCLIER LÉGER Bouclier d'énergie qui dévie une partie des dégâts subis.

CHOPPER BRUTE — Usine 0



Unité rapide de reconnaissance et d'assaut (peut récupérer les caisses de ressources).

Attaque spéciale de départ Écraser.

Remarque ! Disponible uniquement si le chef Brute est le commandant.

PREMIÈRE AMÉLIORATION
AUTOCANONS Ajoute des canons frontaux de calibre 35 mm (dégâts augmentés).

DEUXIÈME AMÉLIORATION
STABILISATEURS Améliore la précision et les dégâts de l'autocanon.

TROISIÈME AMÉLIORATION
TARGE PERCUTANTE Améliore grandement les dégâts « Écraser » et diminue les dégâts subis.

APPARITION — Usine 1



Principal tank d'assaut covenant. Bonne vitesse et excellente portée. Armé d'une tourelle et d'un mortier au plasma.

PREMIÈRE AMÉLIORATION
BOUCLIER LOURD Bouclier d'énergie qui dévie une partie des dégâts subis.



DEUXIÈME AMÉLIORATION
BRÛLURE Attaque qui répand du plasma sur une zone (endommage toute unité entrant dans la zone).

TROISIÈME AMÉLIORATION
MODULATEUR PLASMA Améliore grandement les dégâts infligés par le mortier.



LOCUST — Usine 2



Véhicule anti-structure. Armé d'un canon plasma et de boucliers d'énergie.

PREMIÈRE AMÉLIORATION

ULTRASTIMULATION Attaque spéciale qui draine les boucliers pour augmenter les dégâts.



DEUXIÈME AMÉLIORATION

MÉGA BOUCLIER Augmente le taux de régénération des boucliers d'énergie.



SCARAB — Centre de commandement 3



Super unité covenante. Construction très coûteuse. Blindage/bouclier lourds. Capable d'infliger des dégâts dévastateurs à tous les types de cibles.

Remarque ! Ne peut pas être capturé par les unités Spartan.

AUCUNE AMÉLIORATION

UNITÉS AÉRIENNES COVENANTES

INGÉNIEUR — Sommet 0



Unité de soutien. Plutôt que d'attaquer, les ingénieurs soignent et réparent les unités alliées.

PREMIÈRE AMÉLIORATION

ÉTAT DE GRÂCE Vitesse des soins et des réparations améliorée.



DEUXIÈME AMÉLIORATION

TRANSIT HARMONIEUX Vitesse de déplacement améliorée.



BANSHEE — Sommet 1

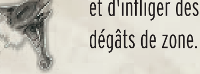
Principale unité aérienne covenante. Armée de canons plasma et à combustible.

PREMIÈRE AMÉLIORATION

SURALIMENTATION Active la capacité spéciale d'accélération des déplacements.

DEUXIÈME AMÉLIORATION

CANON RAFALE Augmente la fréquence de tir des canons.



TROISIÈME AMÉLIORATION

SACRIFICE Lorsqu'ils vont exploser, les banshees tentent de percuter des cibles au sol et d'infliger des dégâts de zone.



VAMPIRE — Sommet 2

Unité antiaérienne. La tourelle lourde de type needler inflige des dégâts de zone sur une grande superficie.

Attaque spéciale de départ Stase : paralyse temporairement les unités aériennes ennemies dans un champ de stase.

PREMIÈRE AMÉLIORATION

DRAIN STASE La capacité Stase draine les points de vie de la cible et répare le vampire.



DEUXIÈME AMÉLIORATION

BOMBE STASE Quand une cible a été complètement drainée, elle explose en infligeant d'importants dégâts de zone.



Support technique

	PSS*	TTY**
Australia	1 800 555 741	1 800 555 743
Österreich	0800 281 360	0800 281 361
Belgique/België/Belgien	0800 7 9790	0800 7 9791
Česká Republika	800 142365	
Danmark	80 88 40 97	80 88 40 98
Suomi/Finland	0800 1 19424	0800 1 19425
France	0800 91 52 74	0800 91 54 10
Deutschland	0800 181 2968	0800 181 2975
Ελλάδα	00800 44 12 8732	00800 44 12 8733
Magyarország	06 80 018590	
Ireland	1 800 509 186	1 800 509 197
Italia	800 787614	800 787615
Nederland	0800 023 3894	0800 023 3895
New Zealand	0508 555 592	0508 555 594
Norge	800 14174	800 14175
Polska	00 800 4411796	
Portugal	800 844 059	800 844 060
Россия	8 (800) 200-8001	
España	900 94 8952	900 94 8953
Saudi	800 8443 784	
Slovensko	0800 004 557	
Sverige	020 79 1133	020 79 1134
Schweiz/Suisse/Svizzera	0800 83 6667	0800 83 6668
South Africa	0800 991550	
UAE	800 0 441 1942	
UK	0800 587 1102	0800 587 1103

***PSS** – Product Support Services; Produkt-Supportservices; Services de Support Technique; Produktsupporttjenester; Tuotetuki; Produktsupport; Υπηρεσία υποστήριξης πελατών; Supporto tecnico; Serviço de Apoio a Clientes; Servicio de soporte técnico; Serviços de Suporte ao Produto; Služby podpory produktov; Dział wsparcia technicznego produktu; Műszaki terméktámogatás; Služby produktovej podpory; Службы поддержки продуктов.

****TTY** –Text Telephone; Texttelefon; Service de télécommunications pour les malentendants; Teksttelefoon; Teksttelefon; Tekstipuhelin; Τηλέφωνο κειμένου; Texttelefon; Trasmissione telefonica di testo; Linha especial para dispositivos TTD (telecomunicações para deficientes auditivos); Teléfono de texto.

Pour plus d'informations, visitez notre site à l'adresse **www.xbox.com**

www.halowars.com